SCEGLI LA TUA AVVENTURA 18

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 22 POSSIBILI FINALI

LA TANA DEL DRAGO

di RICHARD BRIGHTFIELD illustrazioni di PAUL ABRAMS

Spediz. in abb. postale T.F.R. - PUBBLICITÀ INPOSTEL VR n. 31770/2 dell'8/4/1958

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

RICHARD BRIGHTFIELD

LA TANA DEL DRAGO

illustrazioni di PAUL ABRAMS

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Paul Abrams
Illustrazione di copertina di Paul Granger

© 1984 Edward Packard, per il testo
© 1984 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *The Dragons Den*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione luglio 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30579-7

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro normale, da leggere tutto d'un fiato dall'inizio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse, che tu stesso potrai vivere cercando il tesoro custodito nella tana del drago. Leggendo, di quando in quando ti sarà chiesto di prendere una decisione. Saranno le tue scelte a condurti al trionfo oppure al disastro.

Ogni avventura è il risultato delle tue scelte e ogni tua decisione dipende unicamente da te, appunto perché sarai tu a stabilire di volta in volta ciò che ti sembrerà meglio fare. Dopo aver fatto la tua scelta, segui le istruzioni che ti vengono indicate e... stiamo a vedere che altro succederà!

Ricorda che non potrai tornare indietro, quindi, prima di fare ciascuna mossa, pensaci bene! Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che, invece, non ti renda famoso.

Comunque... buona fortuna!

1

Ci troviamo in un'epoca molto lontana: il tempo dei cavalieri, dei castelli e dei draghi. Tu sei un cavaliere errante, sempre in viaggio da un piccolo regno medioevale a un altro. In questo momento stai andando alla ricerca di un'avventura tale da mettere alla prova tutte le tue capacità e, magari, da renderti ricco e famoso.

Sei in viaggio attraverso un piccolo reame, quando noti alberi anneriti dal fuoco, campi bruciati e case abbandonate. Le poche persone rimaste sul posto sono troppo terrorizzate per poter raccontare ciò che è accaduto, ma tu sai che la causa di simili distruzioni può essere una sola: un drago! E sai pure che i draghi sono ladri famigerati, che accumulano nelle loro tane i tesori che rubano. Questa è proprio l'occasione che aspettavi!

La sera, cenando in una piccola locanda, ti capita di ascoltare i discorsi di due persone

che, sedute a un tavolo vicino, stanno esaminando una mappa. Argomento della loro discussione è un favoloso tesoro. Ti alzi e, come se nulla fosse, vai a sederti al loro tavolo.

– A proposito di quel tesoro – dici, a voce bassa – certamente avrete bisogno di una persona esperta che vi aiuti a trovarlo.

I due si alzano di scatto e fanno per correre alla porta, ma tu fai loro cenno di fermarsi, e quelli tornano a sedersi.

– Ora – dici, con un sorrisetto – diamo insieme un'occhiata a quella mappa.

– Mappa? Quale mappa? – trasecola uno dei due. – Boke, hai forse visto qualche mappa?

– No – afferma l'altro, che è un ragazzo piccolo e esile, più o meno della tua età. – Non so nulla di...

– Sto parlando di quella mappa che ti sei infilata nello stivale – lo interrompi, con un largo sorriso.

– Sei una spia del re? – chiede il più grosso, con espressione spaventata.

– No, sul mio onore di cavaliere errante, non lo sono assolutamente – affermi.

Continua alla pagina seguente.

L'uomo appare rassicurato, ma il suo sollievo dura appena un istante:

– Allora, se non sei una spia, ci farai finire tutti nelle miniere di sale. Gli agenti del re sono dappertutto! Sarà meglio continuare il discorso in camera mia, ma non possiamo andar di sopra tutti insieme, perché desteremmo troppi sospetti. Salirò io per primo.

– Come posso essere sicuro che voi due non ve la svignerete dal retro – hai un attimo di esitazione – o non tenterete di farmi fuori?

– Puoi fidarti – ti assicura Boke. – Se sei quello che dici di essere, sei proprio la persona che stiamo cercando.

Se decidi di fidarti e sali al piano superiore, continua a pagina 10.

Se invece ritieni di non poterti fidare e insisti per incontrarvi fuori, salta a pagina 54.

4

Ubbidisci all'ordine di Zarkon. Improvvisamente senti un'esplosione, accompagnata da una luce abbagliante. I pipistrelli si voltano e svaniscono di nuovo nel buio.

– Credo che per il momento siamo salvi – dice Zarkon. – Ora, vediamo se riesco a tirar fuori un po' più di luce da questo bastone.

Zarkon si batte il bastone sul braccio e una intensa luce bianca illumina anche i recessi più profondi della caverna. Sull'altro lato scorgi Gnali, intento a raschiare freneticamente la parete. Sotto le sue dita comincia a apparire qualcosa, forse il bordo di una porta.

– Credo proprio che tu abbia trovato qualcosa – gli dice Zarkon. – Fatti indietro: vedrò cosa posso fare.

Zarkon fa ondeggiare il suo bastone davanti alla parete. Il muro comincia a contrarsi scricchiolando e alla fine crolla con uno schianto. Dalle macerie si alza una grande nuvola di polvere. Quando si dirada, alla luce emanata dal bastone di Zarkon scintilla una porta di metallo scolpita minuziosamente.

– Guarda guarda! – esclama Zarkon. – E c'è anche un'iscrizione: in gnomesco, niente meno! Gnali, ce la vuoi tradurre?

Vi girate tutt'e tre a guardare Gnali. Lo gnomo è pallido come un fantasma e trema di paura.

Continua a pagina 8.

Suggerisci prontamente di nascondervi dietro le stoffe. Appena vi siete messi al riparo, in una delle altre stanze risuona una voce acuta:

– Tarlane, dove sei? So che sei qui. Non cercare di nasconderti: lo sai che posso avvertire le tue vibrazioni!

– Conosco questa voce: è la maga Mordana! – dice Zarkon, in un soffio. – Però mi chiedo che cosa ci faccia qui.

– Ti troverò, Tarlane! – grida Mordana, avvicinandosi al vostro nascondiglio. – Sento già le vibrazioni!

E, infatti, sta venendo dritta verso di voi.

– Che facciamo se Mordana ci trova? – chiedi a Zarkon.

– Non preoccuparti – risponde lui. – Penso di potermela cavare.

Mordana è quasi davanti a voi, quando si sente un colpo sonoro, come di una porta metallica sbattuta.

Continua a pagina 18.

Davanti a voi si apre una stanza lussuosa. Sul pavimento sono stesi morbidi, ricchi tappeti; le pareti sono decorate con ricercatezza. Qua e là ci sono grandi tavoli apparecchiati con piatti e calici d'oro e d'argento, alcuni dei quali tempestati di pietre preziose. Su un lato della camera c'è un grande, palpitante congegno di metallo e cristallo, quello che sentivate fin dal piano inferiore.

– Sembra la camera di un re – mormori.

– O quella di un ladro matricolato – aggiunge Zarkon, con una smorfia.

Uscite tutt'e tre dalla botola e restate in ascolto per qualche istante, poi cercate nelle altre stanze del complesso.

– Sta arrivando qualcuno – dice Zarkon a un tratto. – Meglio nasconderci... Là dentro!

Indica un grande armadio in un angolo, ma Virgana invece indica un'alta pila di stoffe ripiegate:

– No, là dietro saremo più al sicuro.

– Credo che il nostro cavaliere di ventura abbia più esperienza di noi in fatto di nascondigli – dice Zarkon, rivolgendoti uno sguardo un poco scherzoso. – Dove pensi che dovremmo nasconderci?

Se scegli l'armadio, continua a pagina 46.

Se invece pensi che il mucchio di stoffe sia un nascondiglio migliore, torna a pagina 5.

8

Gnoli vi spiega, balbettando di paura, ciò che ha letto nell'iscrizione:

– Si tratta di una spaventosa maledizione lanciata contro tutti gli gnomi, troppo spaventosa per poterla ripetere!

– Questo – interviene Zarkon – è l'ingresso nel regno di Tarlane, il terribile padrone del drago in persona! E dato che proprio per lui sono venuto qui, sarò io il primo a attraversare questa porta.

– Spiacente, ma non posso venire con te – dice Gnali.

– Lo so – replica Zarkon. – Non preoccuparti. Troverai un'altra strada per raggiungere la tua gente.

– Io vengo con te, Zarkon – dice invece Virgana.

– Però qualcuno – osserva Zarkon – dovrebbe tornare indietro con Gnali e aiutarlo nella sua ricerca.

Se decidi di andare tu con Gnali, salta a pagina 70.

Se invece insisti per andare con Zarkon e Virgana, passa alla pagina seguente.

Dichiari senza mezzi termini che non hai alcuna intenzione di tornare indietro, dopo essere arrivato fin lì.

– Per me va bene – dice Gnali. – Non mi dispiace proseguire da solo.

Guardi Gnali scomparire nel passaggio da cui siete arrivati, poi ti volti verso la porta scolpita. Si apre senza difficoltà e tu, Zarkon e Virgana la attraversate, entrando in un corridoio dalle pareti metalliche e dal soffitto a volta, abbastanza basso perché tu possa toccarlo. Quando lo fai, senti uno strano formicolio nelle dita.

Il corridoio è dritto come una freccia. Camminate in fila indiana per un tratto che vi sembra lungo chilometri, finché scorgete in lontananza un puntino di luce azzurrognola. Quando lo raggiungete, scoprite che è l'entrata di una piccola stanza circolare. Sul lato opposto ci sono tre porte, tutte chiuse. Sopra quella centrale c'è un piccolo cerchio con una freccia conficcata nel centro. La porta non ha serratura, ma Zarkon preme un punto a metà di uno stipite e la porta si spalanca silenziosamente, rivelando una piccola camera quadrata.

Continua a pagina 13.

10

Una volta al sicuro nella sua stanza, l'uomo inizia il suo racconto:

– Il mio nome è Reynald. Una settimana fa sulla strada della Montagna del Drago ho trovato un uomo ferito. Ho tentato di aiutarlo, ma ormai non c'era più nulla da fare. Prima di morire mi ha dato una mappa.

– Che cosa indica la mappa? – chiedi.

Reynald spiega un piccolo foglio di pergamena:

– La posizione di una caverna sul fianco della montagna. Se nella caverna c'è un tesoro, non lo so, ma nei suoi ultimi istanti di vita quell'uomo ha detto qualcosa a proposito di un drago che ha nascosto sotto terra le sue immense ricchezze.

– Ditemi come arrivare alla caverna – affermi baldanzosamente – e dividerò con voi tutto ciò che troverò.

Continua a pagina 15.

Dici a Zarkon che, secondo te, dovreste continuare da quella parte.

– Un'altra entrata – sottolinei – sarebbe altrettanto pericolosa.

Aspetti un poco, finché Zarkon si riprende e si mette a sedere, aiutato da Virgana.

– D'accordo, tentiamo – dice lui. – Gnali, entra e accertati se possiamo passarci anche noi.

Dopo un quarto d'ora Gnali ritorna.

– Il passaggio è stretto anche per me – riferisce – ma dopo una cinquantina di metri si allarga in una caverna. Là dentro è molto buio e, se devo ispezionarla, avrò bisogno di luce.

– Questa volta andremo tutti, a meno che qualcuno voglia restar fuori – così dicendo, Zarkon guarda Virgana.

– Dopo di te – replica lei. – La saggezza prima della bellezza!

– Spero che il tuo senso dell'umorismo ti resti ancora quando questa avventura sarà finita! – bofonchia Zarkon, prima di sparire nel buco.

Voi tre lo seguite. Resti bloccato nell'angusto passaggio un paio di volte, ma riesci a attraversarlo procurandoti soltanto una sbucciatura a un gomito e un'ammaccatura a un ginocchio.

Continua alla pagina seguente.

12

Zarkon alza il suo bastone, la cui estremità prende a brillare di un rosso acceso, come un tizzone ardente. Una volta che i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità, la luce rossa è sufficiente per vedere intorno.

Siete in un'ampia caverna. Dal soffitto pendono lunghe stalattiti e il pavimento è disseminato di massi erosi dall'acqua, simili a statue semidisciolte.

A un tratto vi vedete venire incontro una frotta di piccole creature volanti.

– Dei pipistrelli vampiro! – grida Zarkon. – Chiudete gli occhi!

Torna a pagina 4.

Zarkon si tira la barba, pensierosamente.

– So di queste camere – osserva – ma è strano che ne esista una ancora ai nostri giorni. Hanno il potere di portarti improvvisamente in su o in giù. Questa ha tutta l'aria di essere controllata direttamente da Tarlane, il padrone del drago. Sarebbe meglio evitarla, se possibile.

Le altre due porte sono chiuse a chiavistello. Virgana ne apre una e si trova davanti una ripida scala a chiocciola. Tu apri la terza porta, oltre la quale trovi un altro lungo corridoio; questo, però, ha le pareti di roccia scabrosa. Virgana ti si avvicina per guardare.

– Trovo che sia meno scoraggiante di quella scalinata – commenta.

– Io credo che dovremmo salire la scala, ma lascio a te la decisione – dice Zarkon, guardandoti.

Se segui il corridoio, vai a pagina 96.

Se invece decidi di salire la scala, continua a pagina 23.

14

Prima che Zarkon possa fare qualcosa, noti che i puntini hanno già assunto forme ben definite e si stanno facendo a ogni istante più grandi. I draghi stanno tornando alla torre! Premi freneticamente tutte le piccole sporgenze del bastone, ma questo non serve a rimandare indietro lo squadrone di draghi. Presto le loro immense sagome oscurano il sole, sfrecciando dritte verso di voi!

Vi gettate a terra appena in tempo per evitare che il violento spostamento d'aria provocato dal passaggio dei draghi vi trascini giù dalla torre. A qualche centinaio di metri altri draghi svolazzano disordinatamente. I loro artigli scintillano al sole e dalle loro fauci spalancate escono getti di fiamme e fumo. Uno di essi si avvicina alla cima della torre, cercando di vedere chi abbia ora il bastone.

– Mi auguro che non gli venga in mente di soffiare una fiammata verso di noi – dice Virgana. – Ci arrostirebbe vivi!

– Finché abbiamo il bastone dovremmo essere al sicuro – la tranquillizza Zarkon.

In quel momento pesanti colpi di maglio fanno rimbombare la porta della torre.

– Temo che Mordana e Tarlane siano già sfuggiti dalla nostra piccola trappola – commenta Zarkon.

– Che facciamo? – domandi.

– Presto! – esclama Zarkon. – Dammi il bastone del drago.

Continua a pagina 16.

Boke pensa di essere in grado di trovare la caverna.

– E mi piacerebbe – aggiunge – vedere con i miei occhi che cosa c'è dentro.

– Hai dimenticato le guardie del re – obietta Reynald.

– Conosco un sentiero poco battuto da dove potremmo passare per evitarle. Meno sanno dei nostri andirivieni e meglio è.

Reynald scuote la testa.

– Io resterò a aspettarti qui – dice. – Non voglio avere niente a che fare con i draghi.

– D'accordo – fai un cenno di assenso. – Io e Boke partiremo all'alba.

Dopo qualche ora di sonno tu e Boke vi mettete in cammino. Seguite una angusta stradina fino ai margini della città, poi prendete un sentierino che sale su per le basse colline circostanti.

A mano a mano che vi avvicinate alla Montagna del Drago, il sentiero si fa sempre più ripido. State attraversando una radura ombrosa, quando all'improvviso siete come inchiodati a terra da una forza invisibile e potente.

Continua a pagina 24.

16

La porta della torre sta cominciando a cedere. Zarkon con una mano agita il bastone del drago e con l'altra mano il suo. A un tratto accanto alla cima della torre appare l'orribile testa di un drago. Le sue grandi ali battono freneticamente per sostenere in aria il suo pesante corpaccione.

– Ora io salterò sulla testa del drago – dice Zarkon. – Voi due seguitemi più velocemente che potete.

Ormai la porta della torre è sul punto di crollare. Zarkon balza sulla testa del drago e si aggrappa ai suoi corni, subito imitato da Virgana. Ora è il tuo turno, ma il drago si è scostato e temi che per te il salto sia troppo lungo.

Se tenti il salto, continua a pagina 85.

Se invece decidi di aspettare e di affrontare Mordana e Tarlane, prosegui a pagina 102.

Liberato dall'incantesimo di Zarkon, ti avvii decisamente su per la montagna, seguito dagli altri. Dopo ore di cammino, finalmente arrivate all'ingresso della caverna, che in realtà è una piccola grotta, dalle pareti lisce e scure. La ispezionate accuratamente, ma non trovate alcun passaggio.

– Direi che possiamo anche tornare indietro – dice Gnali.

– Un momento! – esclama Zarkon. – Oltre la parete, da questa parte, avverto una cavità.

Nella penombra della caverna, gli occhi di Zarkon cominciano a brillare sempre più, finché ne scaturisce un raggio di luce che va a colpire la parete. Lentamente sulla roccia appare un puntino di un rosso acceso, che sprizza scintille. Poi nella parete si apre un buco che si fa sempre più largo. Attraverso la caverna e l'apertura che si è appena formata passa una forte corrente d'aria.

Di colpo Zarkon impallidisce, si prende il capo fra le mani e crolla a terra con un gemito.

– Non posso fare altro – mormora. – La mia energia è esaurita. Qui le forze sotterranee sono molto potenti e non amano essere disturbate. Forse sarebbe meglio non servirci di questa apertura per entrare nella montagna.

Se sei d'accordo con Zarkon e ti metti in cerca di un altro passaggio, continua a pagina 30.

Se tenti di convincere Zarkon a esplorare la nuova apertura, torna a pagina 11.

18

Mordana lancia un'esclamazione di trionfo:

– Eccoti qui, Tarlane! Sapevo che ti stavi nascondendo!

– Io nascondermi? – ribatte lui. – Figurarsi! Sono appena sceso dalla torre.

– Sì, vedo che hai il tuo bastone del drago: come sempre, del resto – replica Mordana. – Così sei stato sulla torre a dirigere i draghi. Che divertente! Vorrei tanto che mi facessi provare, una volta o l'altra.

– Scordatelo – tronca Tarlane. – Ci vuole molta pratica per dirigere i draghi. Tu li manderesti a sbattere l'uno contro l'altro o, peggio, a schiantarsi contro la torre. Ora, se vuoi scusarmi, vado a farmi una doccia.

– Una che? – si stupisce Mordana.

– Sai, quando mi metto sotto un getto d'acqua per lavare via lo sporco...

– Ah, sì, ora ricordo – dice la maga, con una smorfia. – Una di quelle cose disgustose e poco salutari che tu fai.

– Sei davvero una bambina del tuo secolo – sospira Tarlane.

– Non permetterti di chiamarmi bambina!

– Come vuoi – Tarlane si stringe nelle spalle – ma adesso, se non ti spiace, aspettami nell'altra stanza finché ho finito.

Continua alla pagina seguente.

A un tratto si sente uno scroscio d'acqua e la stanza comincia a riempirsi di vapore.

Sbirci cautamente fuori dal nascondiglio e scorgi la sagoma sfocata di Tarlane in piedi in un grande catino dietro una tenda. Da un punto del soffitto gli cade addosso acqua calda. Appoggiato all'esterno del catino c'è un bastone metallico lungo e sottile: il bastone del drago.

— Credi che potresti riuscire a prendere il bastone di Tarlane senza che lui se ne accorga? — ti suggerisce Virgana, facendo capolino accanto a te.

Se tenti di prendere il bastone del drago, continua a pagina 29.

Se preferisci aspettare, vai a pagina 58.

20

Zarkon interrompe i tuoi sogni di ricchezza per informarti che probabilmente si tratta soltanto di un condotto di ventilazione.

– Forse ci condurrà nella tana dei draghi! – commenti.

– Probabilmente ci condurrà dritti nelle loro fauci! – replica lui. – Credo che faremo molto meglio a seguire questo fiume sotterraneo fino in fondo.

– Secondo me, invece – lo contraddice Virgana – dovremmo tentare di scendere nel condotto e andare dritti al tesoro.

**Se sei d'accordo con Virgana,
continua a pagina 77.**

**Se invece sei d'accordo con Zarkon,
prosegui a pagina 74.**

21

La cosa in cui ti trovi smette di muoversi e la sua porta si apre. Uscendo, ti ritrovi in un lussuoso complesso di stanze. I pavimenti sono di pietra nera, levigata e lucida; i mobili sono di legni preziosi, finemente intagliati. Tutt'intorno sono disseminati degli oggetti d'oro e d'argento, alcuni dei quali tempestati di diamanti e altre pietre preziose.

In una stanza trovi una vetrina metallica incorniciata d'oro. All'interno c'è una spada scintillante con l'elsa intagliata nell'avorio. In quella spada, a parte la sua bellezza e il suo evidente valore, c'è qualcosa che ti affascina. Allunghi la mano per prenderla, ma ti fermi di scatto: se la spada fosse stata messa là di proposito, come esca per attirare in trappola gli incauti?

Se preferisci prendere la spada, continua a pagina 32.

Se ritieni più prudente lasciarla stare, prosegui a pagina 97.

22

Le guardie sono davvero troppe per tentare di scappare ora: dovrai aspettare il momento favorevole. Le guardie slegano Boke e il suo amico, poi vi portano tutt'e tre al castello, tenendovi sotto la minaccia delle spade.

– Portateli nei sotterranei – ordina un ufficiale.

Vieni gettato in una nuda cella di pietra. La pesante porta di ferro si chiude e senti i passi delle guardie che si allontanano.

Continua a pagina 27.

Convieni con Zarkon che la scala a chiocciola è la via migliore da seguire, ma dopo una mezz'ora di salita non sei più tanto sicuro di aver fatto la scelta giusta. Sei stanco e la salita a elica comincia a farti girare la testa, ma prosegui.

– Fermi un momento! – esclama Zarkon. – Mi sembra di udire qualcosa.

Tendendo l'orecchio, puoi udire anche tu uno strano suono vibrante.

– Cos'è? – domanda Virgana.

– Potrebbe essere il respiro di un drago – suggerisci.

– Forse – annuisce Zarkon – però è più probabile che sia uno dei marchingegni del padrone dei draghi.

Continua a pagina 28.

24

Fra gli alberi riecheggia una risata sonora e al margine della radura appare un uomo molto alto con una lunga barba bianca. Indossa una tunica ricamata e ha in mano un bastone intagliato.

– Zarkon, il mago! – esclama Boke.

– Così, voi osereste entrare nella caverna nella montagna! – dice lui, beffardo. – Vorreste scendere fin nella tana del drago, e tutto ciò semplicemente per il tesoro! Non siate così sorpresi: vi ho soltanto letto nel pensiero. E tu, Virgana... travestita da ragazzo, niente meno!

Il mago punta il suo bastone verso Boke, il cui cappello vola via, liberando una cascata di splendidi capelli biondi che ricade sulle sue spalle.

– Sei un vecchio impiccione, Zarkon! – protesta Boke, o meglio Virgana. – Non ti immischiare. Vogliamo ritrovare le nostre fortune e tornare indietro.

– Tieni a freno la lingua, damigella! – Zarkon aggrotta la fronte. – Potrei anche trasformarti in un ranocchio, ma per tua fortuna mi piace il tuo spirito.

Poi il mago si gira verso di te:

– E tu, giovane cavaliere errante, sei proprio la persona che stavo aspettando. La tua guida mi sarà preziosa. Lascia che ti presenti a un amico.

Continua a pagina 31.

26

Poco dopo siete tutti sull'orlo della cascata, dove l'acqua sgorga dalla montagna attraverso una galleria buia.

– Ora, facciamo il punto della situazione – dice Zarkon. – Questa sporgenza di roccia penetra chiaramente nella galleria. Direi di vedere dove arriva.

Zarkon, prima che qualcuno possa fare obiezioni, "accende" la punta del suo bastone e si addentra nella montagna. Voi lo seguite lentamente. L'acqua scorre appena pochi centimetri sotto i vostri piedi. Presto oltre al rumore dell'acqua senti un lieve sibilo. Con l'aiuto della luce emanata dal bastone di Zarkon, non ti ci vuole molto a individuarne la provenienza: a metà parete c'è un foro perfettamente tondo, il cui diametro è più o meno uguale all'altezza di Gnali. Il foro risucchia aria dalla galleria in cui scorre il fiume. Gnali, con il bastone di Zarkon in mano, ti salta sulle spalle per guardarvi dentro.

– Il condotto va verso il basso ed è molto liscio – riferisce. – Sento odore di bruciato, come di zolfo... è l'odore dei draghi!

– E dove ci sono draghi, ci sono tesori! – commenti.

Torna a pagina 20.

27

Il mattino del giorno dopo le guardie tornano a prenderti per portarti al cospetto del re. Boke e il suo amico sono già lì.

– Di che sono accusati? – si informa il re.

– Cospirazione per ricerca di tesoro non autorizzata, maestà – dichiara una delle guardie.

– Si tratta di un malinteso – sostiene Boke. – Ci era giunta voce che ci fosse un tesoro in una caverna della montagna. Stavamo per venire a riferirlo alle autorità, quando siamo stati fermati dalle guardie.

– Una caverna nella montagna! – esclama il re. – Qui c'è soltanto la Montagna del Drago!

– Maestà, noi... – intervieni.

– Non dobbiamo fare assolutamente nulla – ti interrompe il re – che possa provocare l'ira dei draghi. Se lo facessimo, loro tornerebbero e devasterebbero di nuovo il mio regno. Non abbiamo ancora finito di riparare i danni causati dal loro ultimo attacco!

– Potremmo tentare di fermare i draghi!

– Sciocchezze! – il re ti interrompe ancora. – Zarkon, il mio mago, ci ha provato per anni senza alcun risultato. Ma visto che siete tanto ansiosi di andare sulla montagna, un periodo nelle miniere di sale dovrebbe soddisfare la vostra curiosità. Portateli via!

– Non potete! – grida Boke.

– Ah, no? – grida il re. – Perché no?

– Ecco perché! – risponde Boke, togliendosi il cappello.

Continua a pagina 34.

28

Domandi a Zarkon chi è il padrone dei draghi.

– Su di lui circolano molte leggende – ti risponde. – C'è chi dice che è arrivato nel nostro tempo dal futuro.

– Come può qualcuno viaggiare a ritroso nel tempo? – chiede Virgana, scettica.

– Ci sono cose più strane di quanto tu possa immaginare – afferma Zarkon, con una risatina. – I maghi come me ne sanno qualcosa!

– Il padrone dei draghi è un mago?

– Non lo credo – replica Zarkon, pensierosamente – anche se non saprei dire con precisione che cosa è. Ciò che so è che con i suoi draghi ha seminato morte e distruzione in tutta la zona. Deve essere fermato!

– Bene, e ora che ne direste di smetterla con le chiacchiere? – interviene Virgana. – Voglio proprio vedere da qui dove si arriva.

Riprendete a salire le scale e alla fine vi trovate sotto una botola chiusa. Restate in ascolto per un po', poi, lentamente, sollevi la botola di qualche centimetro. Ciò che vedi ti lascia senza fiato.

Torna a pagina 7.

Strisci fuori dal tuo nascondiglio più silenziosamente che puoi e avanzi carponi fino al bastone, lo afferri e torni al cumulo di stoffe.

– Mentre Tarlane è ancora occupato – mormora Zarkon – andrò a affrontare Mordana. Voi restate qui con il bastone del drago e non venite fuori fino a quando non ve lo dirò io. Ho un piano.

Continua a pagina 37.

30

Dopo aver riflettuto un attimo sulle parole del mago, gli fai un cenno di assenso.

– Va bene – gli dici. – Se conosci un'altra via per entrare nella montagna, mostracela.

Lui guida te e Virgana fuori della caverna.

– C'è un sentiero che gira intorno alla montagna – vi avverte. – Ci porterà proprio nel posto in cui fu trovato Gnali.

Adesso il sole è alto nel cielo. Camminate in fila lungo lo stretto sentiero che scende gradualmente, fino a ritrovarvi fra i piccoli alberi contorti al margine superiore della foresta. Senti un boato lontano, che proviene da qualche parte al di sopra di voi. Andando avanti, il rumore si fa sempre più forte. In cima a una collina entrate in una radura, da dove potete vedere il fianco della montagna. Una cascata precipita da uno strapiombo, rovesciandosi in un lago sottostante.

– Credi davvero che questa via sarà più sicura? – chiedi a Zarkon, osservando la cascata.

– Capisco la tua perplessità – replica lui – ma c'è un sentiero che sale sopra la cascata. Da là potremo calarci con una fune fino all'ingresso della montagna. Ho appunto con me una corda robusta. Comunque, c'è anche una stretta cornice di roccia che arriva fino all'apertura. Si tratta di scegliere la via migliore.

Se preferisci passare dalla cornice di roccia, continua a pagina 42.

Se ti cali dall'alto, salta a pagina 81.

Vi si para davanti, con un balzo, la piccola figura di uno gnomo, ancora un bambino.

– Questo è Gnali, uno dei pochi gnomi che siano mai riusciti a lasciare la Montagna del Drago – riprende Zarkon. – Tre anni fa è caduto in un fiume sotterraneo che lo ha trascinato con sé fuori della montagna in una cascata e poi nel lago sottostante, dove un taglialegna lo ha ripescato ancora vivo per miracolo. Da allora la famiglia del taglialegna si è occupata di Gnali, ma ora lui vuol tornare nella sua famiglia. Dato che la mia missione mi porta proprio nella Montagna del Drago, gli ho promesso di aiutarlo a ritrovare la via di casa. Se tu e Virgana volete unirvi a noi, forse potremo aiutarci l'un l'altro.

– Non abbiamo molta scelta – mormora Virgana.

– Infatti – annuisce Zarkon. – Ora, se la memoria non mi inganna, ci sono due sentieri che possiamo seguire. Uno sale direttamente sulla montagna: è ripido e faticoso, ma anche il più veloce. L'altro è lungo e tortuoso, ma dovrebbe lasciarci in forma migliore per esplorare la caverna, quando l'avremo raggiunta. Lasciamo decidere al nostro cavaliere di ventura.

Se scegli il sentiero diritto, torna a pagina 17.

Se scegli quello tortuoso, passa a pagina 80.

32

Sollevi il coperchio della vetrina e prendi la spada. L'impugnatura sembra fatta apposta per la tua mano. Appena sollevi l'arma, senti fluire nel tuo braccio una strana forza. Provi la spada con un fendente in aria e la lama si lascia dietro una scia luminosa. Stai per riprovarci, quando senti avvicinarsi delle voci. Ti nascondi dietro un pesante paravento di legno elaboratamente intagliato. Appena in tempo! Attraverso una fessura vedi entrare nella stanza un uomo e una donna.

– Mi avevi detto, Tarlane – dice la donna – che mi avresti mostrato come riesci a farti ubbidire dai draghi, in cambio di alcuni dei miei segreti. Ragiona! Con i miei poteri occulti e i tuoi draghi, potremmo dominare il mondo!

– Vero, Mordana – replica l'altro – ma ora sto preparando un'importante missione. Inoltre, alcuni dei draghi si stanno comportando in modo strano e non capisco bene perché.

– Lo dico sempre: i draghi sono sempre draghi! – commenta Mordana.

Tarlane accompagna Mordana alla porta, poi gira sui tacchi, prende un piccolo oggetto metallico da una tasca della sua giacca e si piazza davanti al paravento dietro al quale stai nascosto. L'oggetto metallico nella sua mano è puntato proprio contro di te!

– Ebbene, chiunque tu sia, vieni fuori da là dietro! – ordina.

Continua a pagina 40.

34

Sulle spalle di Boke ricade una lunga cascata di capelli biondi.

– Io sono una ragazza – dichiara. – Mi chiamo Virgana.

– Per tutti i fulmini! – esclama il re. – No, le miniere di sale non vanno davvero bene per una ragazza. Un essere così fragile non vi sopravviverebbe neppure un'ora!

– Non sono d'accordo – esclama Virgana. – Le donne possono fare qualsiasi lavoro che faccia un uomo.

– E allora perché, in nome del cielo, tu non puoi lavorare nelle miniere? – domanda il re.

– Perché non è adatto ai tempi – risponde una voce bassa e profonda, proveniente da una porta laterale.

– Zarkon! – esclama il re. – Sono felice che tu sia qui. Cosa devo fare con questi tre?

– Quanto alla giovane dama, potremo prenderla a servizio nel castello – suggerisce Zarkon. – Gli altri due, invece, li lascerei scegliere tra un breve periodo nelle miniere di sale oppure l'esilio perenne dal regno.

Consideri che le miniere non possono essere lontane dalla caverna del tesoro; e se riuscissi a fuggire...

– Io scelgo l'esilio – dichiara l'amico di Virgana.

Se accetti un breve periodo di lavoro forzato nelle miniere di sale, continua a pagina 41.

Se invece scegli l'esilio, salta a pagina 100.

Tarlane lascia la presa con un'esclamazione di disgusto: crede di aver afferrato una spugna, o un asciugamano sporco, e infatti prende un altro telo, si asciuga e si riveste.

– Ehi, Mordana! – grida allora, incollerito. – Dove lo hai messo?

– Che cosa? – chiede lei, indignata.

– Il mio bastone del drago. Lo avevo lasciato qui, mentre facevo la doccia, e non c'è più. Dal momento che qui ci siamo solo noi due, non vedo chi altri avrebbe potuto prenderlo.

– Sbagli – replica Mordana. – C'era anche Zarkon, il mago: è appena andato via.

– Dove è andato? – chiede lui, allarmato.

– Te lo dirò se prometti di insegnarmi a usare il bastone del drago – risponde lei.

– Va bene, va bene! Su, dimmelo!

– Se n'è andato da quella botola.

– Bene! Sarà facile bloccarlo. Presto, all'ascensore!

– Al che? – Mordana sgrana gli occhi.

– Te lo spiegherò un'altra volta – taglia corto Tarlane, spingendola in una piccola stanza. In un cerchio sul muro c'è una freccia che comincia a muoversi appena la porta si chiude.

– Ci sono cascati! – esclama Zarkon, sbucando fuori dalla botola. – Svelti, usciamo!

Poi punta il suo bastone verso la freccia e un'esplosione distrugge parte del muro.

– Questo li terrà occupati per un poco – dice il mago. – Sono intrappolati nel condotto.

Continua a pagina 39.

Zarkon scompare nell'altra stanza. Puoi appena udirlo parlare con Mordana. Per fortuna, Tarlane si è messo a cantare. Ti auguri che lui non li senta affatto.

– Zarkon! – esclama Mordana. – Che ci fai tu qui?

– Sono solo di passaggio – replica lui. – Tu, piuttosto, non ti sarai alleata con quel pazzo padrone dei draghi?

– No davvero – ribatte lei, indignata. – Mi è utile, tutto qui.

– Ah, capisco: vuoi il bastone del drago – dice Zarkon.

– Forse.

– Hai detto qualcosa? – grida Tarlane, al di sopra dello scroscio d'acqua.

– No, parlavo da sola – grida Mordana di rimando; poi torna a rivolgersi a Zarkon, sottovoce: – Sarà meglio che tu te ne vada alla svelta!

– Sì. Tornerò indietro dalla botola. Arrivederci, Mordana.

A un tratto Tarlane smette di cantare e chiude l'acqua. Per un momento tutto è silenzioso. Tarlane esce gocciolante dalla doccia e va a prendere uno dei teli dal mucchio che ti nasconde. Sfortunatamente, afferra proprio i tuoi capelli!

Torna a pagina 35.

38

Trovi senza difficoltà la porta che immette alle scale della torre e cominciate a salire. Virgana ti segue, scuotendo la testa.

– Dobbiamo trovare il modo di distruggere il bastone del drago – mormora Zarkon, tra sé.

– Non basterebbe romperlo o gettarlo giù dalla cima della torre?

– Rischieremmo di liberare i draghi – Zarkon scuote la testa – e causare nuove devastazioni incontrollate.

Presto arrivate in cima alla torre. Chiudi la porta della piattaforma dall'esterno.

– Non c'è da meravigliarsi che Tarlane venga quassù a dirigere i draghi – osserva Zarkon. – Si gode una visuale che abbraccia una mezza dozzina di regni!

Osservi il bastone del drago che tieni fra le mani. C'è una fila di piccole protuberanze, che rientrano nel manico quando le tieni premute e tornano fuori quando le lasci andare. Subito all'orizzonte, in lontananza, spunta una fila di punti neri.

– C'è qualcosa che non capisco – dici a Zarkon. – Quando premo le sporgenze in alto, i puntini scompaiono. Quando premo quelle in basso, i puntini ritornano.

– Devono essere draghi ancora molto lontani – dice Zarkon. – Stai facendo qualcosa con loro, o a loro. Temo che ciò non prometta nulla di buono! Bisogna che mi metta in contatto con le aquile, prima che sia troppo tardi.

Torna a pagina 14.

Chiedi ai tuoi compagni che cosa dovete fare, adesso che avete il bastone del drago.

– Dobbiamo trovare le scale che salgono alla torre di Tarlane – Zarkon non ha incertezze. – Arrivati lassù, potrò chiamare in nostro aiuto le aquile.

– Aquile! – esclama Virgana. – Stai scherzando, immagino! Comunque, sono dell'idea che faremmo molto meglio a cercarci un'uscita quaggiù. Tu che ne dici?

Se ritieni preferibile cercare le scale della torre, torna a pagina 38.

Se invece vuoi cercare un'altra uscita, prosegui a pagina 71.

40

Chiami a raccolta tutte le tue forze e rovesci il pesante paravento addosso a Tarlane. Lui cade a terra e ti punta contro l'oggetto metallico, ma con un colpo di spada gli fai volar via l'arma di mano, mandandola a finire sotto una sedia. Tarlane si rialza lestamente e brandisce un lungo bastone di metallo, che sembra essersi materializzato dal nulla. Lo tagli in due con un fendente, ma una specie di corto circuito dell'energia della spada attraversa la lama e passa nel tuo corpo, lasciandoti paralizzato per un momento. Ma a Tarlane va molto peggio: il pezzo di bastone che tiene ancora in mano esplode, scaraventandolo in un'altra stanza.

Continua a pagina 50.

Rispondi al re - anche se devi morderti la lingua per impedirti di ridere - che nessuna punizione potrebbe essere peggiore dell'allontanamento dal suo regno.

– Nobili parole – replica il re. – Forse potremmo mandarti nelle miniere come osservatore per un breve periodo. Questo dovrebbe spaventarti abbastanza da rimetterti sulla retta via. Ora va', prima che cambi idea!

Il giorno dopo, di buon'ora, vieni fatto salire su un carro con un gruppo di prigionieri destinati alle miniere di sale. I carri, trainati da cavalli, avanzano lentamente e le loro pesanti ruote di legno sobbalzano sulla strada sassosa. Nella direzione opposta passano altri carri che tornano dalla miniera carichi di blocchi di sale grezzo. Alla fine, poco dopo il tramonto, arrivate alle miniere.

Il lavoro prosegue notte e giorno, alla luce delle torce. Ti viene assegnato il compito di portare acqua ai prigionieri impegnati negli scavi e questo ti permette di girare liberamente per tutta la miniera. Ti consegnano un grosso recipiente di terracotta e un lungo mestolo, con cui versare l'acqua nei bicchieri di creta che ogni prigioniero porta sempre con sé, appeso al collo.

Continua a pagina 44.

42

Comunichi ai tuoi compagni la decisione di tentare dal cornicione di roccia.

– Se è abbastanza largo da poterci passare – spieghi – dovrebbe essere la via più facile.

Seguite Zarkon lungo un sentiero tortuoso fino alla sponda del lago, che costeggiate fino all'altro lato del dirupo; poi Zarkon vi guida su per un altro sentiero, molto più ripido.

Finalmente raggiungete il cornicione di cui parlava Zarkon, ma è più stretto di quanto avessi immaginato: a occhio e croce, non può essere largo più di venti centimetri!

– Vado io per primo – dice Gnali. – Non solo sono più piccolo e leggero di voi, ma voglio essere il primo a entrare nella galleria che porta a casa mia.

– Va bene – acconsente Zarkon – ma fa' attenzione!

Continua a pagina 48.

Ti torna subito in mente ciò che ti hanno detto qualche giorno prima: se i minatori incappano accidentalmente in un passaggio dei draghi (uno dei grossi tunnel scavati dai draghi sotto la montagna) quella parte della miniera deve essere immediatamente sigillata.

Fai per correre dietro al prigioniero che ti ha avvisato, ma poi ti rendi conto che questo incidente potrebbe essere l'occasione per entrare nel territorio dei draghi. Forse il passaggio ti porterà direttamente al tesoro e, quando sarai arrivato a metterci le mani sopra, allora avrai tutto il tempo di cercare il modo di uscire dalla montagna. D'altra parte, se dovessi incontrare un drago basterebbe un suo soffio per ridurti in cenere.

In ogni caso, devi decidere in fretta!

Se tenti di correr fuori da quella zona della miniera prima che venga sigillata, continua a pagina 93.

Se preferisci avventurarti a esplorare il territorio dei draghi, prosegui a pagina 61.

44

Per diverse settimane lavori e dormi nella miniera. La tua condanna ormai sta per scadere. Proprio l'ultimo giorno, mentre ti trovi nel mezzo del labirinto di gallerie, senti uno scalpiccio di piedi che corrono e urla di panico. Le guardie ti passano davanti precipitosamente, seguite da una schiera di prigionieri. Uno degli ultimi ti scorge davanti a uno dei grossi pilastri squadrati di sale che sorreggono il soffitto della miniera sotterranea.

– Scappa! – ti grida. – Questa zona entro pochi minuti sarà sigillata dalle guardie del re!

Torna a pagina 43.

Quando annunci che proseguirai su per la montagna, Virgana dichiara che verrà con te e anche Gnali fa un cenno di assenso.

– Grazie per averci guidati fin qui – dici ai soldati, passando il confine del territorio del drago.

Dopo un ultimo saluto, i cavalieri si lanciano a galoppo sfrenato giù per la discesa.

– Siamo rimasti soli – mormori.

– Così si direbbe – annuisce Virgana, esaminando la carta che intanto ha tirato fuori da uno stivale – ma anche con l'aiuto della mappa, non saprei dire dov'è la caverna.

– In ogni caso, credo che qualcosa abbiamo trovato – ribatti. – Vedi quella torre lassù? Potrebbe indicare un'entrata nella montagna.

– Ma potrebbe anche segnare semplicemente la cima – sottolinea Gnali.

Ignori la sua osservazione e cominci a arrampicarti verso la torre.

Siete quasi arrivati sulla vetta, quando noti in cielo una moltitudine di grandi forme scure, che si avvicinano rapidamente da sud.

– Non mi piace l'aspetto di quelle cose – dici. – Sbrighiamoci a raggiungere la torre: alla sua base potrebbe esserci una porta.

Continua a pagina 104.

46

Vi affrettate a entrare in quello che ti sembra un armadio.

– Ha uno strano aspetto – osservi – però è abbastanza grande da contenerci tutt'e tre.

Appena ti chiudi la porta alle spalle si sente un suono metallico, poi un ronzio. Hai giusto il tempo di domandarti di che cosa si tratta, che l'armadio comincia a girare su se stesso, sempre più velocemente. Cerchi di aprire la porta, ma è inutile: è bloccata. Un attimo dopo tu e i tuoi compagni perdete i sensi: non era l'armadio a girare, ma la vostra testa, in preda alle vertigini!

Quando rinvenite, il ronzio è cessato. La porta si riapre automaticamente. Scrolli forte la testa per riscuoterti dal torpore. A parte lo stordimento, state tutti bene. Vi preparate a battervi con chiunque possa essere appostato a attendervi là fuori, ma non c'è nessuno. Il fatto strano, però, è che la stanza in cui si trovava l'armadio quando vi siete entrati è stata sostituita da un'altra molto più grande, colma dello stesso genere di oggetti che c'erano in quell'altra.

In fondo alla stanza, una larga finestra guarda su un'ampia vallata circondata da alte montagne. Vicino alla finestra c'è una porta che dà sul retro.

Continua a pagina 72.

Rifletti che, in tutta la storia, c'è qualcosa che assolutamente non ti piace.

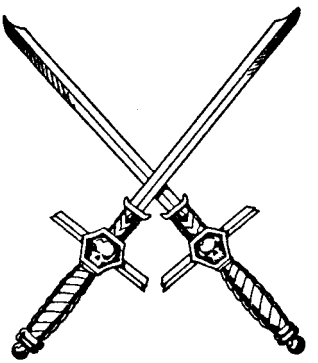
– Torniamo al riparo nella foresta, più veloci che possiamo! – dici.

– Pienamente d'accordo – annuisce uno dei soldati. – Filiamo via da qui!

Il tuo sesto senso ti avverte di un pericolo imminente. Per fortuna in discesa i cavalli possono correre molto più veloci, ma ti sembra lo stesso di impiegare un'eternità a raggiungere la foresta. I soldati nascondono i cavalli fra gli alberi e tu torni a piedi al limitare della foresta, dove guardi su per il pendio. Lontano, in cima alla montagna, volano in cerchio delle sagome nere. Potrebbero essere uccelli, ma se lo fossero davvero a una così grande distanza dovrebbero risultare appena visibili. Sai bene che si tratta di qualcos'altro: draghi!

– Non so voi – dici a Virgana e a Gnali – ma non sono più tanto sicuro che il tesoro dei draghi mi interessi davvero.

Fine



48

Gnali si avvia cautamente verso la cascata, passo dopo passo. Lo vedete scomparire dietro un angolo e un attimo dopo lui fa capolino da un'apertura nella montagna.

– Tutto bene! – grida.

Ti accingi a seguirlo, addossandoti più che puoi alla parete di roccia. Procedi cautamente lungo il cornicione, senza guardare in basso per paura che ti prendano le vertigini. Di colpo, il cornicione frana sotto i tuoi piedi! Cerchi disperatamente un appiglio, finché le tue dita si aggrappano a ciò che è rimasto del cornicione, con le gambe ciondolanti nel vuoto. Poi, per fortuna, il tuo piede incontra una piccola sporgenza di roccia, abbastanza larga da offrirti un sostegno e permetterti di riprendere fiato. Alzando gli occhi, vedi Zarkon sopra di te, dove il cornicione è solido. Ha in mano una fune e ti sorride. Te ne lancia un capo e, per magia, la fune si avvolge stretta intorno al tuo corpo, come un serpente. Poi Zarkon lancia l'altro capo a Gnali, che lo afferra prontamente e lo assicura a un grosso spuntone di roccia. Risali lentamente sul cornicione, a forza di braccia, poi rilanci la fune a Zarkon e Virgana.

Torna a pagina 26.

50

Con le mani insanguinate, Tarlane striscia verso un armadio in un angolo. Immagini che voglia prendere qualche altra arma e, finalmente libero dalla forza paralizzante, corri a fermarlo. Lo afferri proprio mentre sta per entrare nell'armadio, ma Tarlane, con forza insospettabile, ti trascina dentro con sé. La porta si chiude e resti abbagliato da un violento lampo di luce. Tutto nei tuoi occhi si mette a girare sempre più vorticosamente; poi, di colpo come era iniziata, la sensazione di rotazione cessa e la porta dell'armadio si riapre.

Adesso all'esterno c'è una stanza simile a quella dentro la Montagna del Drago, ma molto più grande, e dentro vi sono riuniti alcuni uomini, tutti vestiti come Tarlane.

– Dove sono le uova di drago che ci avevi promesso? – chiede a Tarlane uno degli uomini, in tono minaccioso. – Non c'è più tempo da perdere per far assaggiare agli aerei nemici gli artigli dei draghi!

– Io... ecco... – balbetta Tarlane. – Non ho potuto prenderle. Quest'intruso ha mandato a monte il mio piano.

– Allora sarai tu a pagare! – l'uomo punta l'indice verso di te.

Gli altri tirano fuori strane armi simili a quella che Tarlane aveva cercato di usare contro di te e, come a un segnale, fanno fuoco tutti insieme allo stesso istante.

Fine

Sotto di voi si apre un'immensa caverna, mentre sopra c'è un largo condotto annerito dal fuoco, che sembra arrivare alla superficie della montagna. La polverosa colonna di luce che scende attraverso il condotto illumina il dorso di due enormi draghi, addormentati sopra un immenso tesoro! Il rumoroso e profondo respiro dei draghi rimbalza sulle rocce. Non c'è dubbio: avete trovato la tana dei draghi!

– Guardate là! – mormori, stupefatto. – Non avrei mai creduto che in tutto il mondo ci fossero tante ricchezze.

– E se soltanto riuscissimo a scendere laggiù – ti fa eco Virgana – potrebbero essere nostre!

– Io sono del parere di risalire per il condotto – dice Gnali.

Zarkon ti prende da parte.

– Virgana è palesemente divorata dalla cupidigia – ti ammonisce – e Gnali sembra terrorizzato dai draghi. La tua mente è ancora lucida, quindi spetta a te decidere.

Se decidi di cercare di risalire in superficie attraverso il condotto di ventilazione, continua a pagina 73.

Se tenti di entrare nella tana dei draghi, prosegui a pagina 66.

Di colpo sbuchi fuori dalla galleria e ti trovi su una stretta lastra di roccia che sporge sopra un largo abisso circolare. Per poco non ci cadi dentro, ma per fortuna riesci a fermarti in tempo e a avvisare Virgana e Zarkon, che sono dietro di te.

Vi rannicchiate tutt'e tre sullo stretto cornicione, tenendovi addossati alla parete. Qualche istante dopo anche il lucertolone esce dalla galleria e, trascinato dal suo stesso slancio, precipita nella voragine, contorcendosi disperatamente e graffiando l'aria con i suoi terribili artigli. Il suo grido agghiacciante riecheggia nell'abisso, sempre più lontano, fino a svanire completamente. Tendi l'orecchio per sentire l'urto del corpaccione del rettile contro il fondo: niente!

Poi senti un altro ruggito proveniente dalla galleria alle tue spalle. Un altro lucertolone sputafuoco sta correndo verso di voi! Tornate velocemente a appiattirvi contro la parete, sperando che faccia la stessa fine di quello che lo ha preceduto, ma questo riesce a fermarsi in tempo e si siede sull'orlo del baratro, guardandovi con occhi fiammeggianti.

Quanto potrete resistere sullo stretto cornicione di roccia, intrappolati tra l'abisso senza fondo e il mostruoso lucertolone?

Non molto!

Fine

54

Rispondi a Boke che preferiresti incontrare lui e il suo amico fuori della locanda.

– Ho una certa sfiducia nelle stanze ai piani superiori – spieghi, con un sorrisetto astuto.

– Sta bene – Boke accetta. – Possiamo trovarci in fondo al vicolo, fra un'ora. Ma sta' attento alle pattuglie del re: sono pericolose!

Boke e il suo amico escono dalla porta posteriore della locanda. Lasci passare un'ora, poi, con la massima disinvoltura, paghi il conto e esci dalla porta principale. Il vicolo è buio, ma di tanto in tanto la luna fa capolino da dietro una nuvola, e del resto i tuoi occhi sono abituati all'oscurità.

In fondo al vicolo scorgi Boke e il suo amico, addossati a un palo. Procedi velocemente verso di loro, nel buio, e li hai quasi raggiunti quando ti rendi conto che c'è qualcosa che non va. Poi ti accorgi che i due non sono semplicemente addossati al palo: vi sono legati!

– Attento: è una trappola! – grida Boke. – Scappa!

Continua a pagina 69.

Il capitano Valerian sospira con rassegnazione:
– Come se potessi dimenticarmene! Va bene, faremo un piccolo strappo alle regole.

Valerian divide in due il drappello: lui e quattro guardie torneranno con Zarkon, gli altri cinque cavalieri vi scorteranno su per la montagna.

– Vi raggiungerò presto... almeno lo spero!

Con un ultimo cenno di saluto, Zarkon salta sul cavallo di Valerian, che si lancia al galoppo giù per la china. Tu, Virgana e Gnali montate ciascuno dietro a un cavaliere e riprendete a salire lungo il fianco della montagna.

Continua a pagina 62.

56

Hai pochi secondi per agire. Tasti freneticamente la parete della galleria, in cerca di un nascondiglio, e per fortuna trovi una profonda rientranza. Appena in tempo: un attimo dopo un drago ti passa davanti senza vederti.

Resti per un poco ansante, cercando di riprenderti dallo spavento; poi avverti un alito di aria fredda proveniente da un punto sopra di te. Continuando a tastare la roccia, trovi un foro rotondo. Potrebbe essere un collegamento con un'altra galleria.

Per il momento ne hai abbastanza di questo passaggio dei draghi! Sfruttando le asperità della roccia, ti arrampichi fino all'apertura e ti lasci scivolare dall'altra parte.

Sfortunatamente, il nuovo passaggio non è abbastanza alto per poterci stare ritto e sei costretto a camminare con la schiena curva. Procedi faticosamente, fermandoti di quando in quando per riposare. Alla fine senti un rumore che giunge da più avanti: è un rumore di acqua corrente! Presto il fondo della galleria diventa umido e scivoloso, poi a poco a poco sotto ai tuoi piedi e intorno alle tue gambe il livello dell'acqua comincia a salire, fino a arrivarti ai fianchi. Ai lati puoi sentire, sotto le tue mani, le entrate di altre gallerie, ma tu continui a seguire quella in cui ti trovi.

La galleria termina bruscamente sulla riva di un largo fiume sotterraneo, che scorre attraverso un'alta caverna. La fosforescenza dell'acqua crea una tenue luminosità, appena sufficiente perché tu possa intravvedere che, lungo la riva opposta, c'è un cornicione di roccia sopra il pelo dell'acqua. La corrente sem-

bra forte, ma dovresti riuscire a raggiungere il cornicione, anche se probabilmente prima di arrivarvi sarai trascinato parecchio più giù.

Se tenti di attraversare il fiume a nuoto, salta a pagina 92.

Se invece decidi di tornare indietro e seguire una delle altre gallerie, passa a pagina 67.

58

Rispondi a Virgana che il bastone è troppo vicino a Tarlane perché tu possa prenderlo senza che lui se ne accorga. Proprio allora Tarlane comincia a cantare a squarciagola sotto la doccia: ma è indicibilmente stonato.

– Se conosco Mordana – commenta Zarkon – non riuscirà a sopportare questo strazio e si rifugerà in un'altra stanza finché lui avrà smesso di cantare. Proviamo a uscire.

Infatti, quando entrate nell'altra stanza Mordana non c'è più. Attraversate in punta di piedi uno dei corridoi laterali e arrivate a una pesante porta di ferro.

– Sarà chiusa? – sussurri.

– Non lo sapremo finché non avremo provato a aprirla – risponde Virgana, con un sorrisetto.

Tiri lentamente il chiavistello, attento a non far rumore. La porta si apre silenziosamente. Dentro è molto buio. Entrando, Zarkon fa un po' di luce con il suo bastone.

– Temo che abbiamo commesso un errore – dice, guardandosi intorno. – Tentiamo un'altra strada.

Tornate indietro, ma quando arrivate alla pesante porta vi accorgete che si è richiusa da sola. La facciata della porta è di metallo liscio e lucido, e non ha alcuna serratura.

– A quanto pare, di qui non si passa – dici.

Continua a pagina 63.

Fai per parlare, però lo gnomo ti fa cenno di stare zitto:

– Sta arrivando qualcun altro – mormora.

Qualche istante dopo ti appare dinanzi Zarkon, con il suo bastone risplendente nella penombra.

– Zarkon! – esclami. – Mi ricordo di te: sei il mago del re! Che cosa stai facendo qui?

– Intendo aiutare il mio amico Gnali a raggiungere il suo popolo sotto la montagna – risponde il mago. – E tu, a quanto vedo, sei ancora a caccia di tesori.

– Sì – ammetti.

– Allora hai due possibilità – dice lui. – Puoi venire con me e Gnali a cercare la terra degli gnomi, e dopo io ti aiuterò a trovare il tuo tesoro; oppure puoi seguire quella galleria – aggiunge, indicando un'apertura nella roccia. – Porta direttamente alla tana dei draghi, ma devo avvertirti che questa sarebbe una scelta molto pericolosa.

Se accetti di andare nella terra degli gnomi, continua a pagina 91.

Se decidi di seguire la galleria che porta alla tana dei draghi, vai a pagina 79.

La prima ragione per cui hai scelto di essere mandato nelle miniere di sale è trovare il tesoro dei draghi. Questa potrebbe essere la tua unica possibilità!

Appoggi la brocca dell'acqua contro un pilastro, poi prendi una torcia da uno dei sostegni infissi nel muro e ti addentri cautamente nella galleria da cui i prigionieri sono fuggiti. Qualche minuto dopo giungi nel punto in cui i minatori, scavando, hanno aperto un varco che immette nel passaggio dei draghi. Tenendo la torcia davanti a te, sbirci attraverso il buco. La galleria è vagamente circolare; le pareti sono frastagliate, però il pavimento è abbastanza liscio.

Attraversi l'apertura e cammini di buon passo per un tempo che non sapresti precisare. A un certo punto, senza sapere perché, ti fermi e tendi gli orecchi. Improvvisamente la tua torcia si spegne, lasciandoti nell'oscurità totale. In lontananza senti un cupo brontolio. Vai avanti a tastoni per un pezzo, poi ti fermi di nuovo. Adesso il rumore è più forte. Poi, in fondo alla galleria, vedi due punti rossi che ti corrono incontro e ti senti gelare il sangue: sembrano proprio gli occhi fiammeggianti di un drago... un drago che ti sta venendo addosso!

Torna a pagina 56.

62

Ormai è il tardo pomeriggio quando scorgete una torre in cima alla montagna. Nello stesso momento, i cavalli si fermano davanti a un basso recinto di grosso fil di ferro, che si estende a perdita d'occhio da tutt'e due i lati. Smonti da cavallo, tocchi uno dei fili e immediatamente ritiri la mano, soffocando un grido: i fili scottano! Fai per scavalcarli, ma uno dei soldati ti ferma:

– Questo è il confine del territorio dei draghi – ti dice. – Il re ci ha proibito di oltrepassarlo e, se lo facessimo, i draghi se ne accorgerebbero.

– E come? – obietti. – I draghi sono sotto la montagna, a chilometri da qui.

– Non so quale malefica magia ci sia in questo posto – replica il soldato – ma io non tenterei la sorte. Se tu vuoi andare avanti, puoi farlo a tuo rischio e pericolo; però io e i miei uomini torneremo al castello e ti consiglierei di fare altrettanto.

Se accetti il consiglio e torni indietro con i soldati, vai a pagina 47.

Se decidi di oltrepassare il recinto e proseguire su per la montagna, torna a pagina 45.

Zarkon scuote la testa, con molta perplessità.

– Temo che siamo finiti nella base della torre di Tarlane – dice, aprendo una porta sull'altro lato della stanza. – Guardate! C'è una scala.

– Saliamo – dice Virgana. – Forse troveremo una via per arrivare all'esterno della torre.

– Può darsi – annuisce Zarkon. – Comunque, ho un piano.

Arrivati in cima alla scala, vi trovate su una piattaforma con una bassa ringhiera. Il panorama è incredibile. Ma quando guardate in basso, vedete che la parete esterna della torre è di pietra levigata, senza sporgenze o appigli a cui aggrapparsi per scendere.

In lontananza, appena sopra l'orizzonte, vedete danzare nel cielo dei puntini neri.

– Guardate! – esclama Virgana. – Potrebbero essere draghi.

– Lo sono – conferma Zarkon – e potrebbero essere qui da un momento all'altro. L'entrata della loro tana è qui vicino.

Continua a pagina 106.

64

Ti getti sul soldato con la lanterna e lui, colto di sorpresa dal tuo attacco, cade all'indietro, lasciandosi sfuggire di mano la lanterna, che va in mille pezzi. Tu corri più forte che puoi verso un ponte in fondo alla strada. Un oggetto ti passa sibilando vicino alla testa, poi un altro. Frecce! Ci sono degli arcieri appostati sulle mura della città; ma tu sei veloce e l'oscurità ti protegge. Sei già quasi a metà del ponte quando, all'improvviso, riappare la luna. Una freccia ti colpisce nella schiena, poi un'altra e un'altra ancora. Stramazzi nel fossato senza vita.

Fine

Zarkon accetta il tuo parere e si guarda intorno per decidere cosa fare.

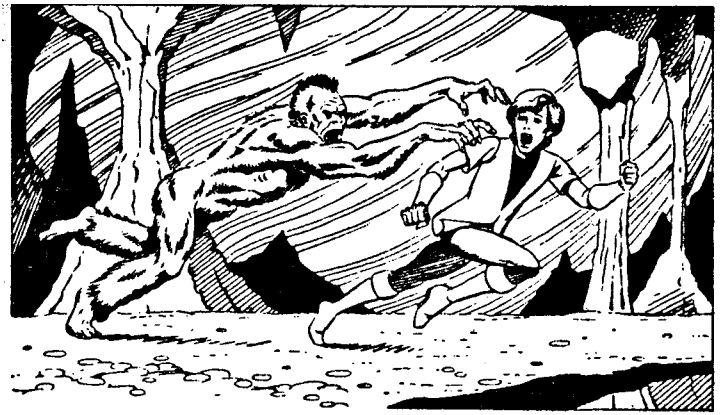
– Bisogna gettare giù questa grata – dice dopo un poco. – Prima, quando ci siamo caduti sopra, c'è mancato poco che crollasse e siamo stati fortunati a non precipitare tutti nella tana dei draghi! Quindi, penso che per farla cedere basterà qualche calcio ben assestato. Forza, tutti insieme!

Infatti la grata cede subito e va a cadere sulla testa di uno dei draghi, che solleva il muso e lancia intorno uno sguardo irritato, sbuffando qualche fiammata, ma poi si rimette a dormire.

– Questo mi ha dato un'idea – dice Zarkon. – Tutti zitti, mentre mi concentro!

Gli occhi di Zarkon cominciano a brillare, poi un sottile raggio di luce si allunga dalle sue pupille fino alla coda di uno dei draghi, che dopo un poco diventa di un rosso acceso e prende a fumare. Il drago si sveglia di colpo e balza in piedi con un ruggito che scuote l'intera caverna, facendo cadere sassi dal soffitto. L'altro drago alza la testa, con gli occhi ancora annebbiati dal sonno, e prima che si sia svegliato completamente il primo drago gli vibra un colpo di coda sulla testa, tanto violento da provocare un'altra grandinata di sassi.

Continua a pagina 78.



Torni indietro e imbocchi una delle gallerie laterali. Presto vedi davanti a te un bagliore rossastro. Uscendo dalla galleria ti trovi in una scena che ricorda le raffigurazioni dell'inferno: tutt'intorno ribollono colonne incandescenti di roccia fusa; l'aria è satura dell'odore acre dello zolfo e fa molto, molto caldo. Sotto, in fondo a un baratro, scorre lentamente un fiume di lava rovente, scavalcato da uno stretto arco di roccia.

L'istinto ti avverte di una presenza alle tue spalle. Ti volti e vedi una creatura dall'aspetto scimmiesco che ti sta attaccando! Non hai altra via di scampo se non lo stretto arco di pietra rovente. Non ti resta che rischiare, sperando che le suole delle scarpe ti proteggano i piedi abbastanza a lungo da arrivare dall'altra parte.

Ti slanci di corsa lungo il ponte, ma il fumo soffocante e l'insopportabile calore sono troppo per te. Stramazzi nel mezzo dell'arco di pietra e quando l'essere mostruoso ti raggiunge per te è già arrivata la...

fine!

Ti volti e corri indietro lungo il vicolo, ma improvvisamente delle ombre indistinte ti bloccano la strada. Non puoi vederle chiaramente, ma la tua esperienza ti dice che sono guardie del re e sai che le loro spade sono sguainate e puntate verso di te.

Mentre cerchi di decidere che cosa fare, un soldato accende una lanterna, illuminandoti in pieno.

– Sì, è lui! – dice una voce di donna.

Riconosci la cameriera che ti ha servito nella locanda: deve averti udito parlare della mappa del tesoro.

– Hai fatto un buon lavoro, Molly! – sogghigna il soldato con la lanterna.

Ti giunge un tintinnio di monete. Il soldato deve aver rinfoderato la spada per dare il denaro alla donna; e lui è l'unico ostacolo fra te e un vicoletto laterale!

Se tenti di atterrare il soldato e fuggire nel vicolo, torna a pagina 64.

Se rifletti che i soldati sono troppi per tentare qualcosa, continua a pagina 22.

Ritieni più giusto andare con Gnali, dato che lui, per raggiungere la sua gente, ha bisogno di aiuto.

– Buona fortuna – vi augura Zarkon, con uno dei suoi rari sorrisi.

Segui Gnali lungo il basso, stretto passaggio che porta alla caverna. Come all'andata, resti bloccato diverse volte nel cunicolo, mentre Gnali, piccolo com'è, sgattaiola avanti velocemente. A un tratto, arrivi in un punto in cui il passaggio si divide in due direzioni. Non ti rammentavi di questa biforcazione, ma probabilmente, avanzando a tastoni nel buio, ti era sfuggita.

Poi, dal fondo di una delle gallerie senti la voce di Gnali che ti chiama. Strisci in quella direzione e poco dopo arrivi a un'altra biforcazione. Senti un suono soffocato alla tua destra. Se è Gnali, questa volta è molto più lontano di prima, ma vai ugualmente nella direzione da cui giunge il suono.

Presto ti ritrovi alla stessa biforcazione. Tenti in un'altra direzione, ma non risolvi nulla. Non fa alcuna differenza da che parte tu vada: torni sempre allo stesso punto. Stai girando in tondo!

E girerai in tondo ancora per molto, molto tempo.

Fine

Dici a Zarkon che sei d'accordo con Virgana: da qualche parte deve pur esserci un'uscita!

Perlustrate velocemente ogni stanza finché, in fondo a un corridoio, Virgana trova una porta che immette in una galleria. Tu e Zarkon vi avventurate in quel cunicolo, fino a quando si riempie di un denso gas verdastro.

– Siamo in trappola! – gridi, portandoti le mani alla gola.

Ti senti a ogni istante più confuso e disorientato. Il gas ti sta dando alla testa. Sei vagamente cosciente che le orribili immagini che si susseguono davanti ai tuoi occhi non sono che allucinazioni, ma non puoi bloccarle. Centinaia di mostri ti girano intorno, poi, lentamente, ti si arrampicano sulle gambe. Li scuoti via, ma tornano sotto forma di lucertole senza pelle, con zanne scintillanti, che ti si attaccano al collo. Questa allucinazione continuerà per molto, molto tempo!

Fine

Uscendo dalla stanza, il panorama che vi trovate dinanzi vi lascia senza fiato. In lontananza si profila una moltitudine di strani edifici e strutture bizzarre.

– Un sortilegio incomprensibile ci ha trasportati attraverso il tempo – conclude Zarkon. – A giudicare dalle apparenze, direi che ci troviamo nel futuro.

A un tratto, udite un forte ronzio in cielo.

– Se abbiamo viaggiato nel tempo – dici – i draghi devono averci seguiti. Guardate lassù!

Centinaia di sagome scure a forma di croce riempiono il cielo.

– Cosa sta succedendo? – Virgana è sorpresa e spaventata. – I draghi stanno lasciando cadere le loro uova?

– Via, presto! – gridi, correndo a metterti al riparo di una macchia di alberi.

Tutt'intorno a voi rimbombano tremende esplosioni. Una distrugge completamente la costruzione da cui siete appena usciti. Zarkon getta a terra te e Virgana appena in tempo per evitare che le schegge delle finestre vi colpiscano.

– Ho l'orribile sensazione che abbiamo viaggiato in avanti nel tempo fino a un'epoca al cui confronto quella da cui veniamo è estremamente pacifica – dice Zarkon. – E ho paura che sia appena andata in pezzi anche ogni nostra possibilità di tornare nel nostro tempo!

Fine

La tua proposta, pensando a una via più sicura di uscita, è ancora diversa:

– Credo che dovremmo risalire il condotto di ventilazione e cercare un altro modo di entrare nella tana dei draghi.

Zarkon è d'accordo con te.

– Tornare su per questo condotto sarà difficile e pericoloso – osserva – ma possiamo tentare.

Il mago lancia nel condotto la sua fune, che striscia verso l'alto come se fosse viva e infine va a fissarsi da sola a un appiglio.

– Sembra che tenga – assicura Zarkon, dopo averla provata con un energico strattone.

Lui è il primo a arrampicarsi lungo la fune. Tu vai dietro di lui, seguito da Virgana e da Gnali. Improvvisamente senti Zarkon imprecare, sopra di te, e un attimo dopo il mago ti cade addosso, stringendo nelle mani la corda che è scivolata via dal suo appiglio. Ripiombate tutt'e quattro sulla grata, che stavolta non resiste all'urto e va a schiantarsi nella tana dei draghi, facendo precipitare giù anche voi.

I draghi si svegliano con un ruggito e sembrano compiaciuti di vedersi scodellare così provvidenzialmente la colazione.

Fine

Tu sei dell'idea che, finché c'è un passaggio lungo il fiume, convenga seguirlo.

Siete ormai nel cuore della montagna quando, oltre un gomito del cornicione, vi trovate davanti una bassa galleria. Gnali non riesce a contenere la sua gioia: è un passaggio degli gnomi! Tu sei felice per lui, ma non ti sorride particolarmente la prospettiva di dover camminare piegato a metà in una galleria fatta su misura per uno gnomo. Quando alla fine arrivate nella città degli gnomi, che è una grande caverna piena di casette disposte in cerchio, sei tanto indolenzito che ti occorre una buona mezz'ora prima di poterti raddrizzare.

Tu, Virgana e Zarkon avete aiutato Gnali a tornare nella sua famiglia e perciò venite accolti con entusiasmo riconoscente. Tutta la città sotterranea degli gnomi è in festa. In vostro onore, viene offerto un banchetto in una sala decorata con arazzi intessuti di fili d'oro, che scintillano alla luce delle torce. Vi vengono serviti funghi, pesci pescati dai laghi sotterranei e altre delicatezze, sulla cui provenienza però preferisci non indagare.

Continua alla pagina seguente.

Il mattino dopo tu e i tuoi compagni venite letteralmente ricoperti di gemme grezze e pepite d'oro; poi gli gnomi vi accompagnano fino all'uscita della montagna attraverso un passaggio noto solo a loro.

Tu e Virgana siete tanto eccitati che non riuscite a smettere di parlare della vostra fortuna. Non avete trovato il tesoro del drago, ma adesso siete più ricchi di quanto abbiate mai sognato!

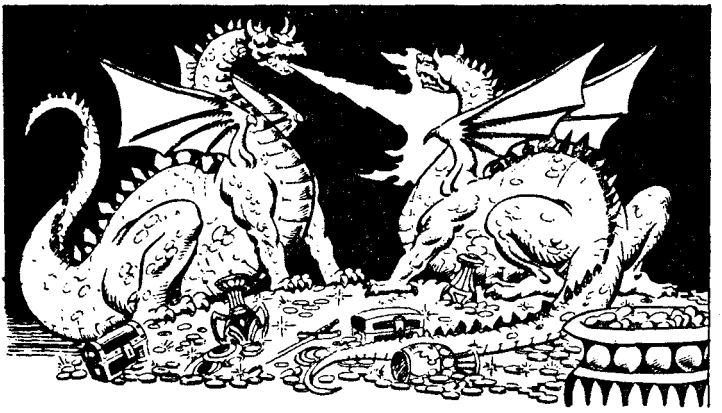
Fine

Ti infili nel foro e cominci a scivolare lungo il condotto di ventilazione, frenandoti con le mani e con i piedi per non andare giù troppo velocemente. Virgana, Zarkon e Gnali ti vengono dietro.

Purtroppo, non ti accorgi in tempo che il condotto si fa sempre più ripido. Quando ti rendi conto che frenarti ti costa sempre più fatica, capisci anche che ormai non potresti più fermarti neppure volendo. Dalle grida che senti dietro di te, capisci che i tuoi compagni si trovano nella stessa condizione.

Alla fine la pendenza si livella, ma prima che tu possa rallentare vai a sbattere contro una fila di sbarre. Qualche secondo dopo Virgana, Zarkon e Gnali ti piombano addosso. Vi occorre qualche momento per districarvi dal groviglio di gambe e di braccia che avete involontariamente formato, poi guardi giù attraverso le sbarre. Quasi non credi ai tuoi occhi!

Torna a pagina 51.



I due draghi si fronteggiano ruggendo rabbiosamente, poi si avventano l'uno contro l'altro.

– Quello con la coda bruciata – mormora Virgana – crede che sia stato il compagno a fargli uno scherzo!

Senza smettere di lottare, i due draghi volano fuori, attraverso il passaggio nel tetto della caverna. Per qualche secondo la tana resta immersa nell'oscurità. Quando torna la luce, Zarkon ha già calato la sua fune nella tana.

– Presto, caliamoci lungo la fune, prima che i draghi ritornino! – ordina il mago.

Continua a pagina 83.

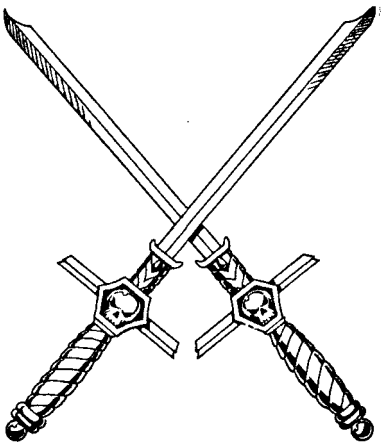
Ti inoltri nella galleria che porta alla tana dei draghi. L'interno è tanto liscio, che riesci a spingerti in avanti con grande facilità. Sei sicuro che presto il tesoro sarà tuo.

La galleria comincia a scendere, facendosi via via più ripida, finché non riesci più a frenarti. Stai scivolando incontrollatamente! Pensi già che nulla potrà salvarti, quando la pendenza gradualmente si appiana e ti fermi su una grata di ferro. Sei finito sopra la tana dei draghi!

Sei davvero in un bel pasticcio: non puoi passare attraverso le sbarre e la galleria è troppo ripida e scivolosa per poterla risalire.

Chissà... Forse, prima o poi, Zarkon troverà il modo di salvarti; ma intanto non ti resta altro da fare che sperare.

Fine



80

Non ti sembra il caso di stancarsi tanto, quando si può farne a meno: perciò ti avvii su per il sentiero tortuoso.

Camminate di buon passo e senza fatica, finché la foresta comincia a diradarsi. Davanti a voi, attraverso gli ultimi alberi, scorgete un vasto prato alpino che sale verso la cima della montagna.

Siete arrivati in mezzo al prato, quando udite dei rumori alle vostre spalle. Voltandovi, vedete un drappello di soldati a cavallo che galoppa verso di voi.

Continua a pagina 88.

Dici ai tuoi compagni che ti sembra più sicuro calarvi dall'alto con una fune.

Ti incammini lungo il sentiero verso la cresta della parete, alta sopra la cascata, e arrivi in cima molto prima degli altri. Guardare in basso ti dà le vertigini, per cui decidi di tenere gli occhi puntati sulla cima della montagna finché gli altri ti avranno raggiunto.

Così noti, alta sulla vetta, una torre; e in cima alla torre scorgi una faccia, tanto lontana da non essere che un puntino. Eppure lo sguardo di quella faccia ha una misteriosa intensità.

La faccia sembra espandersi dentro la tua stessa mente, finché non puoi più vedere nient'altro che i suoi occhi, da cui ti senti come ipnotizzato.

Indietreggi barcollando, metti un piede in fallo e scivoli oltre l'orlo del dirupo. Mentre precipiti nel vuoto, Zarkon ti lancia la sua fune magica, ma manca il bersaglio e tu scompari per sempre nelle profonde acque del lago.

Fine

La fune di Zarkon scende fin quasi al pavimento della caverna, ma ti resta da fare un salto di circa tre metri. Sotto di te c'è un gran cumulo di perle. Ti ci lasci cadere sopra, poi osservi incredulo i diamanti e i rubini accumulati intorno. Non hai mai visto tante ricchezze!

Intanto i tuoi compagni ti hanno raggiunto. Tu e Virgana, eccitati, cominciate a riempirvi le tasche di gioielli, mentre Zarkon e Gnali, per nulla interessati al tesoro, stanno già cercando il modo di uscire dalla caverna.

– So che c'è uno spiraglio attraverso il quale gli gnomi spiano la tana dei draghi – dice Gnali – ma credo che sia troppo piccolo perché possa passarvi una persona, neanche uno gnomo.

– Laggiù c'è una porta – dice Zarkon. – Probabilmente porta al nido dove i draghi covano le uova; e i cuccioli di drago sono particolarmente pericolosi.

– Lassù, sul muro – è ancora Gnali a parlare – c'è una specie di balconcino. Possiamo arrampicarci fin là. Non è poi tanto alto.

Zarkon sembra dubbioso:

– Potrebbe essere l'osservatorio del padrone dei draghi e, in tal caso, sarebbe la nostra fine. Comunque le possibilità sono soltanto queste due. Tu che ne pensi? – ti chiede.

Se decidi di passare dalla porta dei draghi, continua a pagina 95.

Se decidi di arrampicarvi sul balconcino, prosegui a pagina 86.

Agiti il bastone in aria. I draghi si muovono attraverso il cielo come giganteschi burattini manovrati da fili appesi al bastone.

In cima alla torre puoi scorgere i volti di Tarlane e Mordana; poi li senti gridare, mentre uno dei draghi si getta in picchiata contro la torre, facendola schiantare al suolo. Corri a cercare Mordana e Tarlane fra le macerie, ma non li trovi da nessuna parte.

– Guardate laggiù! – grida Virgana. – Sembra che uno dei massi della torre abbia fatto crollare l'entrata delle stanze di Tarlane!

Davanti a voi si apre una grossa buca nel terreno, da cui parte una scala in discesa. In fondo alla scala trovate la stanza del tesoro di Tarlane, piena di sacchi di gioielli e monete d'oro: sono le tangenti pagate dai reami terrorizzati dai draghi, per non dover subire danni peggiori.

– Qui ci sono tante ricchezze da bastare tutta la vita! – esulta Virgana.

Più tardi, con l'aiuto di Zarkon, trovi la giusta combinazione di pulsanti sul bastone e così puoi rimandare i draghi a dormire nella loro tana. Poi sotterri il bastone, augurandoti che i draghi restino addormentati per sempre sotto la montagna.

Fine

Indietreggi sulla piattaforma più che puoi per prendere la rincorsa e salti; ma hai calcolato male le distanze. Mentre precipiti nel vuoto, il drago, con Zarkon e Virgana in groppa, scende in picchiata e ti prende tra le fauci, calibrando la stretta delle sue terribili zanne in modo da reggerti senza farti alcun male; poi ti deposita delicatamente a terra, lascia scendere Zarkon e Virgana e vola via.

Zarkon ti restituisce il bastone del drago.

– Per un buon mago – dice – non è saggio servirsi troppo a lungo di questo bastone. Controllare i draghi è una delle arti del male. Tu, però, puoi farlo per un poco: giusto il tempo necessario per andarcene sani e salvi.

Torna alla pagina precedente.

86

Zarkon lancia la sua fune, lungo la quale vi arrampicate uno alla volta fino al balcone, che si apre su una piccola stanza quadrata con le pareti metalliche. Da una parte c'è un grande specchio ovale; sotto di esso ci sono dei piccoli cerchi che racchiudono una freccia.

– Davvero curioso – commenta Zarkon, avvicinandosi allo specchio. Preme un punto sulla parete e lo specchio si illumina, poi vi appare l'immagine animata di due draghi impegnati in un furioso combattimento nel cielo. – Questi devono essere i draghi che ho stanato dalla caverna!

– Allora questo specchio è una specie di sfera di cristallo? – chiede Virgana.

– Una specie – annuisce Zarkon – ma non proprio. Non è facile spiegare la differenza.

Gnali, Virgana e Zarkon restano là a seguire la lotta dei draghi. Tu ti guardi intorno e noti in un angolo una piccola nicchia. Vi entri per vedere cosa c'è dentro.

– Presto! – ti grida Zarkon. – Esci da là, prima che...

Fai per saltare fuori, ma non sei abbastanza veloce. La porta si chiude, intrappolandoti nella nicchia, che subito parte verso l'alto tanto velocemente che ti senti sprofondare lo stomaco nei ginocchi.

Torna a pagina 21.

88

Quei cavalieri non promettono nulla di buono!

– Se ci attaccano – osservi – qui all'aperto non avremo molte possibilità.

– Non preoccuparti – replica Zarkon. – Riconosco il capitano delle guardie del re che li comanda: è Valerian, un mio amico.

In un lampo i cavalieri vi raggiungono e il loro comandante smonta da sella con un balzo.

– Zarkon, per fortuna ti ho trovato! – esclama. – Il re vuole che tu torni con urgenza al castello.

– Ma io sono impegnato in una missione importante! – obietta il mago.

– Il principe Rupert si è ammalato – spiega Valerian.

– Ancora!

– Sì, e questa volta più gravemente delle altre. Tu sei l'unico in grado di curarlo.

– Lo so – sospira il mago. – A quanto pare non ho scelta! Metà dei tuoi uomini torneranno con me al castello; gli altri scorteranno i miei compagni sulla montagna.

– Mi spiace, Zarkon – protesta il capitano – ma i miei ordini non prevedono...

Zarkon solleva il suo bastone e guarda il cavaliere con aria torva:

– Ti consiglio di fare come ho detto. Sai come divento quando mi arrabbio!

Torna a pagina 55.

Segui il fiume, finché nella galleria la luce si fa più intensa. In lontananza scorgi un punto luminoso: dev'essere là che il fiume sgorga dalla montagna. Proprio allora senti un fischio. Viene da un buco nella roccia. Vi guardi dentro... e ti trovi davanti un giovane gnomo!

Torna a pagina 59.

Mentre voli oltre il bordo della torre Mordana lascia la presa, ma tu riesci a afferrarla per le caviglie. Lei precipita giù con te e ti fa da paracadute: infatti allarga le braccia e la sua mantella si riempie d'aria, rallentando la vostra discesa e, quando atterrate ai piedi della torre, te la cavi con appena qualche ammaccatura.

Mentre corri lontano dalla torre, vedi che il drago sta depositando a terra Zarkon e Virgana; un attimo dopo si solleva in aria e investe la torre con il suo respiro fiammeggiante. La cima della costruzione prende fuoco e esplode, lanciando pietre in ogni direzione; ma tu riesci a raggiungere sano e salvo i tuoi compagni, attraverso la fitta cortina di fumo.

Quando il fumo si dirada, non c'è più traccia di Tarlane e Mordana, e nella confusione il bastone del drago è scomparso.

Tu, Zarkon e Virgana vi incamminate verso la città. Per il momento ne hai davvero abbastanza di cacce al tesoro!

Fine

Tu, Zarkon e Gnali tornate indietro lungo il fiume. Improvvisamente, vi trovate circondati da piccoli esseri armati di balestre.

– Gnali! – grida uno di loro. – Sei tornato!

Gli gnomi vi accompagnano nella loro città e danno un banchetto in vostro onore. Zarkon, terminata la sua prima missione, torna a svanire fra le montagne.

Più tardi, quando parli agli gnomi del tesoro, loro ti accompagnano a un piccolo foro che permette di sbirciare dentro la tana dei draghi. Divori con gli occhi le enormi ricchezze accumulate sul pavimento, ma vedi anche le dimensioni dei mostri paurosi che le sorvegliano. Quando gli gnomi ti donano un sacco pieno di pepite d'oro e si offrono di insegnarti una via sicura per uscire dalla montagna, ti ritieni più che soddisfatto.

Fine

92

Ti tuffi nelle profonde acque del fiume e cominci a nuotare verso il cornicione. La corrente ti trascina indietro e procedi con fatica. Finalmente raggiungi il cornicione, ma ti accorgi che è più alto di quanto ti fosse sembrato, e riesci a salirvi sopra soltanto dopo parecchi tentativi.

Ti siedi un momento a riprender fiato. Adesso devi decidere quale direzione prendere. Discendendo il fiume sotterraneo quasi certamente arriveresti fuori della montagna e saresti al sicuro; risalendolo, invece, potresti andare incontro a nuovi pericoli, però potresti anche trovare il tesoro.

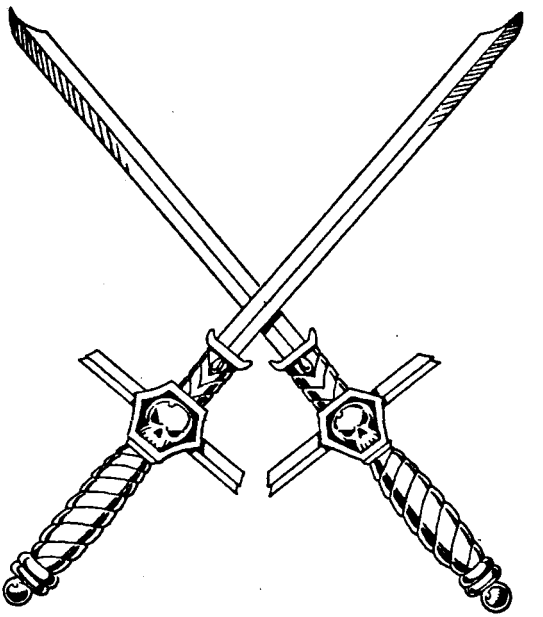
Se discendi il fiume, torna a pagina 89.

Se lo risali, prosegui a pagina 98.

Corri dall'altra parte della miniera e, quando vi arrivi, il muro che sigillerà il passaggio dei draghi è quasi terminato: riesci a sgusciare a stento attraverso il poco spazio rimasto.

Bene: oggi dovrebbe essere il tuo ultimo giorno in miniera, ma hai svolto così bene il tuo lavoro da essere diventato indispensabile. La tua condanna viene prolungata a un anno, poi a cinque, poi a tutta la vita.

Fine



Ritieni preferibile passare dalla porta. Dall'altra parte, trovate una stanza in penombra, piena di cuccioli di drago addormentati l'uno sull'altro.

– Dobbiamo attraversare la stanza – vi ammonisce Zarkon – ma fate attenzione.

Uno per volta vi fate strada in mezzo al groviglio di corpi, badando a non calpestare i draghetti; ma proprio quando stai scavalcando l'ultimo, quello apre gli occhi. Gli chiudi le fauci con una mano, appena in tempo per soffocare il suo grido, e cerchi disperatamente di tenerlo fermo. Alla fine il cucciolo si stanca di dibattersi, ma sai che se lo lasciassi andare darebbe l'allarme agli altri. Non hai scelta: devi portarlo con te. Tenendolo stretto fra le braccia, esci dal nido e raggiungi i tuoi compagni in una galleria.

– Non volevi un tesoro? – commenta Zarkon, divertito. – Adesso lo hai trovato.

Virgana e Gnali non riescono a trattenere una risata.

– Fate presto a ridere – ribatti, acidamente, incamminandoti verso l'uscita della montagna – tanto non siete voi a dovervi portare dietro questo bel tipo!

Fine

96

Decidi che è preferibile tentare per il tunnel:

– Non foss'altro, ci eviteremo la fatica della salita!

Nella galleria l'aria è molto calda e più andate avanti più diventa rovente, finché dovete fermarvi.

– Temo di aver fatto la scelta sbagliata – ammetti. – Torniamo indietro.

In quel momento, dietro di voi, nel tunnel risuona un terribile ringhio seguito da una fiammata.

– Cosa è? – chiede Virgana, preoccupata.

– Una lucertola sputafuoco – risponde Zarkon. – Non sono grosse come i draghi, ma sono altrettanto pericolose. Come avete visto, possono soffiare fuoco. A differenza dei draghi, non sanno volare, ma anche piccole come sono possono essere più veloci di un cavallo.

Udite un altro ringhio, questa volta molto più vicino. Di qualsiasi cosa si tratti, sta venendo verso di voi. Senza perdere altro tempo, correte nella direzione opposta.

Torna a pagina 53.

Prendere la spada potrebbe essere pericoloso; eppure... Stai quasi per cambiare idea, quando senti arrivare qualcuno. Ti affretti a nasconderti dietro un pesante paravento e un attimo dopo entrano nella stanza un uomo e una donna.

L'uomo viene a piazzarsi proprio davanti al paravento. In un modo o nell'altro, si è accorto che sei nascosto là dietro! Impugna uno strano oggetto metallico, sicuramente un'arma. Scaraventi giù il paravento, con la speranza che travolga Tarlane, ma lui balza di lato. Bang! Il rumore sembra venire dall'oggetto metallico. Nello stesso istante, qualcosa ti rovescia a terra e senti un terribile dolore al petto.

Sei stato ucciso da un colpo di pistola nel sesto secolo, centinaia di anni prima dell'invenzione delle armi da fuoco!

Fine

98

Risali il fiume per diversi chilometri, poi il cornicione finisce in una piccola galleria, tanto bassa che per passarvi devi camminare con la schiena curva. Presto sbuchi in una grande caverna rischiarata da una tenue luminosità. Dall'altra parte vedi un enorme cancello chiuso. Ti dirigi verso di esso, ma prima che tu lo abbia raggiunto ti trovi circondato da dozzine di piccole creature. Per un attimo non credi ai tuoi occhi. Sbatti le palpebre e guardi di nuovo. Sono davvero gnomi!

Ognuno è armato di un piccolo arco. Alzi le mani e fai per parlare, ma loro non te ne danno il tempo. A un segnale, tutti gli gnomi scoccano le loro frecce, piccole ma mortali.

Fine

100

Tu sei a casa tua ovunque, per cui l'esilio non ti sembra una gran punizione; in ogni caso, sarà sempre meglio delle miniere di sale! Le guardie del re scortano te e l'amico di Virgana fino ai confini del reame, avvertendovi di non tornare indietro.

Il mondo è pieno di tesori e ne troverai molti altrove, ma ti rimarrà sempre il rimpianto di non aver potuto cercare il tesoro della Montagna del Drago.

Fine

Nel frattempo Mordana e Zarkon sono impegnati in un altro genere di combattimento. I loro sguardi fiammeggianti si incontrano a mezza strada, in aria, formando una crepitante palla di fuoco. Zarkon cerca disperatamente di governare il drago con il bastone magico, mentre la palla fiammeggiante gli si avvicina a poco a poco.

Tarlane si divincola dalla tua stretta e si lancia giù per le scale della torre. Tu afferri Mordana da dietro, proprio mentre la palla di fuoco sta per avvolgere la testa di Zarkon. Le fiamme svaniscono: hai salvato Zarkon da una morte terribile.

Il drago vola via, portando con sé Zarkon e Virgana. Mordana si volta per colpirti con il suo sguardo di fuoco, ma ti abbassi fulmineamente al di sotto del suo campo visivo e le dai uno spintone. Mordana ti si aggrappa addosso, trascinandoti con sé oltre il bordo della piattaforma della torre.

Torna a pagina 90.

102

Mentre ti volti a guardare la porta, il drago si allontana ancora di più. Senti i cardini scricchiolare, poi la porta cede di schianto e ti trovi a faccia a faccia con Tarlane e Mordana. Tarlane lancia un'occhiata piena d'odio a Zarkon. Ha in mano uno strano oggetto metallico. Non sai cosa sia, ma quando vedi che lo punta contro Zarkon, gli sferri un colpo fulmineo al polso, facendo volar via l'oggetto. Tarlane si guarda per un istante la mano vuota, sorpreso, e tu ne approfitti per afferrarlo per le caviglie e gettarlo a terra.

Torna alla pagina precedente.

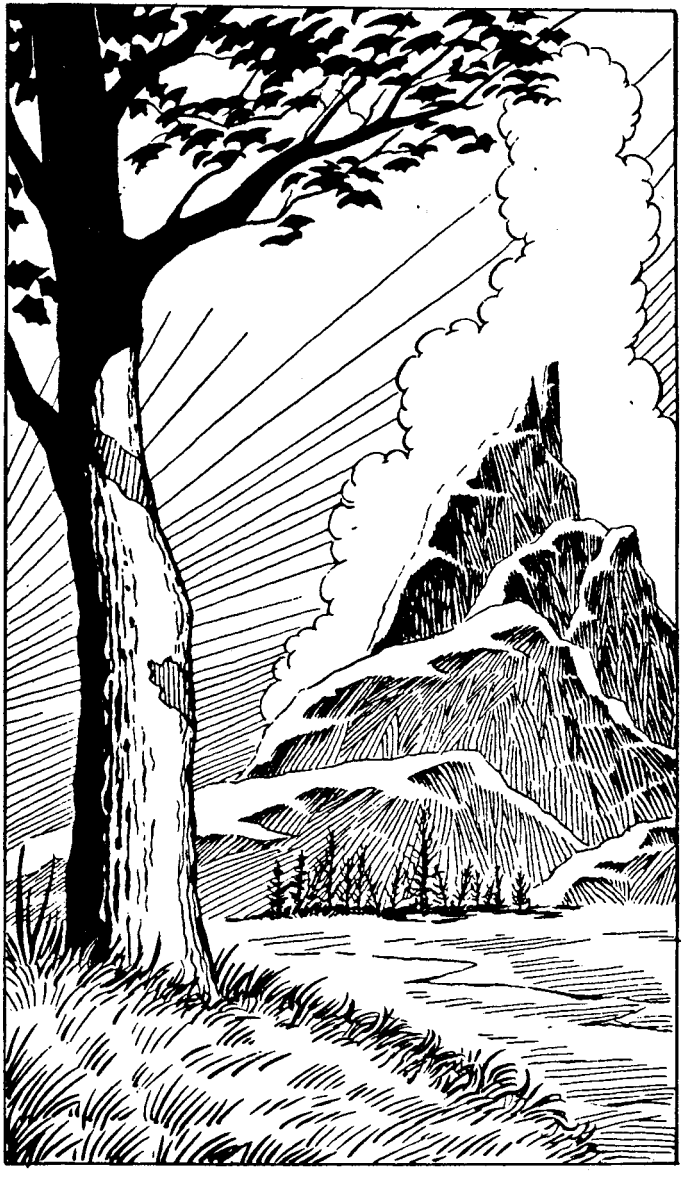
104

Tu e i tuoi compagni correte verso la torre e cercate freneticamente tutt'intorno alla sua base, ma non trovate alcuna entrata. Adesso le forme nere appaiono nette e distinte: sono draghi, almeno una dozzina, che si avvicinano e prendono a volteggiare intorno alla torre.

– E adesso che facciamo? – chiede Gnali, con voce tremante.

Prima che tu possa rispondere, una spaventosa fiammata investe la cima della montagna. Quando il fumo si dirada, sotto la torre annerita dal fuoco resta soltanto della terra bruciacchiata e coperta di cenere.

Fine



Zarkon emette un lungo fischio modulato. Presto vedete avvicinarsi altri punti neri.

– Oh, no! – esclama Virgana. – Arrivano altri draghi. Siamo spacciati!

– Sta' tranquilla – la rassicura Zarkon. – Quelli che stanno arrivando sono nostri amici.

Poco dopo verifichi che Zarkon aveva ragione: non sono draghi a volare verso di voi, ma aquile gigantesche.

– Le aquile sono nemiche dei draghi – spiega Zarkon – e aiutano chi è minacciato dai draghi. Mettetevi sull'orlo della torre e state pronti a afferrarle al volo.

Qualche secondo dopo tre aquile scendono in picchiata. Vi tenete avvinghiati al loro collo, mentre le loro forti ali battono ritmicamente l'aria e vi trasportano sani e salvi fino in città.

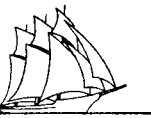
Più tardi Zarkon invita te e Virgana a cena nella locanda.

– Domani – dice – torneremo alla caverna e cercheremo di scoprire se Gnali ce l'ha fatta.

Tu e Virgana annuite. Voi due ancora non lo sapete, ma sulla Montagna del Drago vi attendono molte altre avventure.

Fine

SCEGLI LA TUA AVVENTURA



Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

volumi già pubblicati

1 SOPRAVVIVERE IN MARE
2 LA CAVERNA DEL TEMPO
3 NOME IN CODICE: GIONA
4 OLTRE LO SPAZIO
5 IN PALLONE SUL SAHARA
6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK
7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?
8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR
9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI
10 IL CASTELLO PROIBITO
11 LA CASA DEL PERICOLO
12 DENTRO L'UFO 54-40
13 L'ABOMINEVOLE UOMO DELLE NEVI
14 PRIGIONIERO DELLE FORMICHE
15 VAMPIRO EXPRESS
16 IPERSPAZIO
17 SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA
18 LA TANA DEL DRAGO
19 SPIA PER GEORGE WASHINGTON
20 PATTUGLIA SPAZIALE

volumi in edicola dal 25 settembre 1987

21 ODISSEA AL GRAND CANYON
22 IL TRONO DI GIOVE
23 IL CASO DEL RE DELLA SETA
24 IL SOTTOMARINO FANTASMA

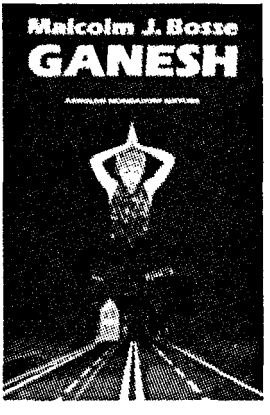
Ed inoltre, per una piacevole estate...

I GRANDI AUTORI D'OGGI

Le storie del passato, del presente e del futuro che grandi autori d'oggi hanno dedicato ai giovani.

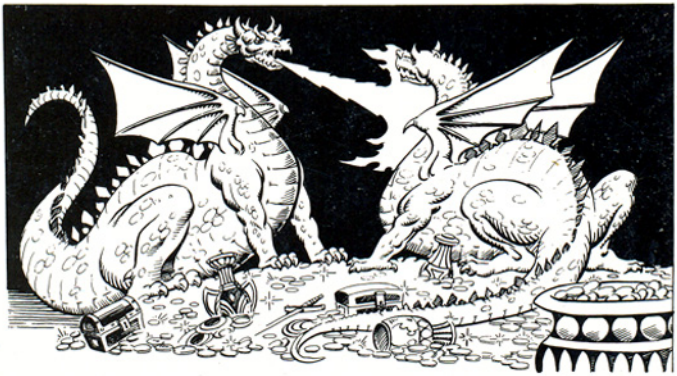
Eve Titus
BASIL E IL POPOLO DELLA MONTAGNA

Basil fa l'investigatore e le sue avventure suscitano ammirazione. Ah... Basil è un topo, anzi un investigatopo, e vive a Londra in Baker Street, proprio sotto l'abitazione del famosissimo Sherlock Holmes, apprendendo da questi metodi e stile di vita. E nelle indagini è in gamba proprio come Holmes. Leggere... per credere, questa seconda avventura!



Malcolm J. Bosse
GANESH, IL RAGAZZO VENUTO DALL'INDIA

Ganesh è sempre vissuto in India alla maniera indiana, frequentando i templi e le scuole indù. Ma Ganesh non è un indiano e quando i suoi genitori non ci saranno più, dovrà tornare nella nativa America. Ma anche qui sopravvivrà qualcosa di molto prezioso e fecondo della patria adottiva.



NELLA TANA DEI DRAGHI TI ASPETTA
UN IMMENSO TESORO!

Sei alla ricerca di un favoloso tesoro custodito dai draghi. Con l'aiuto del mago Zarkon hai raggiunto la cima di una torre non lontana dalla loro tana. Improvvisamente senti bussare alla porta della torre: è Tarlane, il malvagio padrone dei draghi. Devi fuggire! Zarkon alza il suo bastone magico e subito appare un drago che vola oltre il bordo della torre.

Se tenti una fuga molto rischiosa saltando sulla testa del drago, continua a pagina 85. **Se decidi di restare e affrontare Tarlane**, prosegui invece a pagina 102. Ma sappi che la tua caccia al tesoro sarà comunque molto pericolosa. Potresti trovarti finalmente ricoperto di oro e gioielli, oppure in fondo alla tana dei draghi, alle prese con un lucertolone sputafuoco!

Ciò che accadrà dopo e come andrà a finire la storia dipende unicamente dalle scelte che farai di volta in volta. E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere finché otterrai non una ma ventidue emozionanti avventure diverse.

Supplemento a SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 17 - 1 luglio 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30579-7

9 788804 305798

Lire 2900
(●●●)